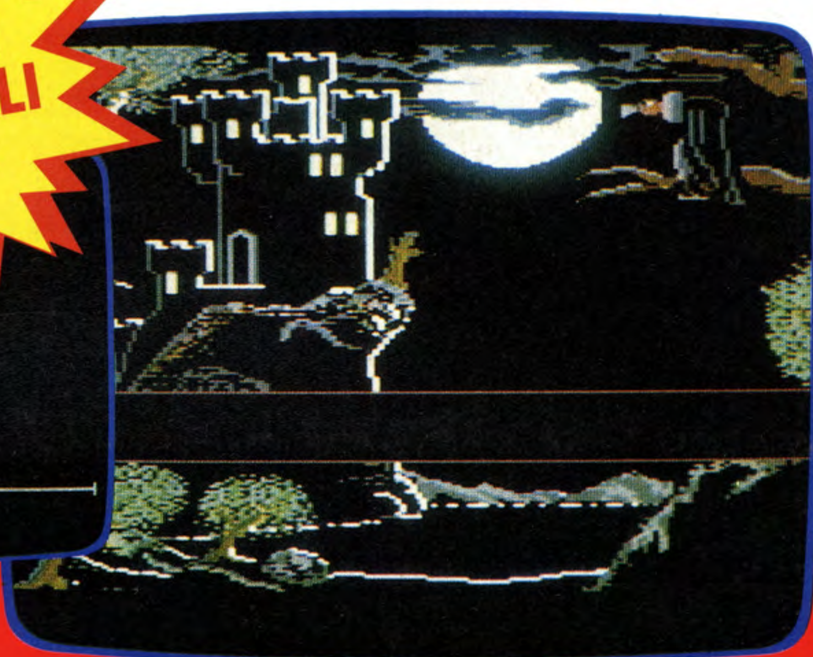
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Tutto COMMODORE

Anno II - Numero 26 - Settembre 1989 - **L.13.000**

Video

VIDEOTITOLI PROFESSIONALI CON IL C64



TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

Gruppo Editoriale JCE

DISEGNI

Grafica personalizzata

MESSAGGI

Testi in scrolling

FONTS

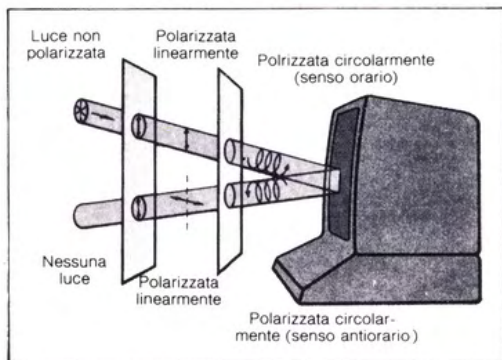
Più di 200 set di caratteri



Polaroid
protegge i tuoi
occhi

I filtri Polaroid sono gli unici con polarizzatore circolare

POLAROID è la più qualificata specialista nel trattamento della luce ed è quindi naturale che abbia risolto al meglio i problemi degli operatori di terminali video.



Quando la luce ambiente si riflette sullo schermo viene intrappolata dal polarizzatore circolare inserito nel filtro Polaroid e non ritorna più agli occhi dell'operatore. Mentre la luce emessa dallo schermo attraversa il filtro depurata da aloni e sfarfallii e con un contrasto enfatizzato.

Problemi causati dal riverbero della luce ambiente e da mancanza di contrasto sullo schermo, che possono generare bruciore agli occhi, mal di testa, vertigine. Esistono sul mercato alcuni filtri che eliminano il riverbero, altri che migliorano il contrasto.
I filtri POLAROID ottengono entrambi i risultati grazie, soprattutto, al loro esclusivo polarizzatore circolare che intrappola la luce ambiente riflessa dallo schermo e contemporaneamente eliminano lo sfarfallio dei caratteri e li rende più nitidi e meglio leggibili.
Prodotti in cristallo o poliestere, con o senza messa a terra, i filtri POLAROID sono disponibili in varie dimensioni per meglio adattarsi ad ogni terminale.
E per gli schermi curvi tipo Olivetti, esistono appositi adattatori stampati in ABS.



è un prodotto
datamatic
TRATTA BENE IL CALCOLATORE

disponibile presso i migliori rivenditori

Responsabile Editoriale Area Informatica
Marinella Zetti

Direttore responsabile
Paolo Romani

Redazione
Fernando Zanini

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Denise De Matteis

Segretaria di redazione
Alessandra Marini

Collaboratori
Giorgio Caironi, Paolo Gussoni, Isa Sestini

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati il prezzo di copertina. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza n. 677 del 28/11/88.

Fotolito: Bassoli - Milano. ***Stampa:*** GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI). ***Diffusione:*** Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, via Fortezza 27 - 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L.180.000. Biennale L. 216.000



Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660251 Telex 352376
JCE MIL I - Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Direttore Commerciale: Giuseppe Tiani

Pubblicità e Marketing
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660251
Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA srl - Via C. Fracassini, 18
00198 Roma. Tel. 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti:
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12. Tel. 02/66025311 - 66025338

Spedizioni: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Associato al



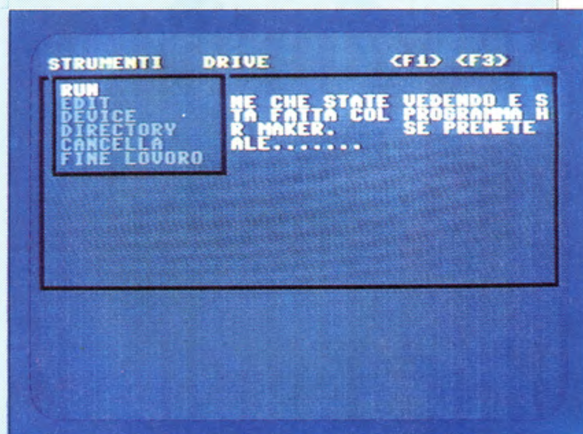
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

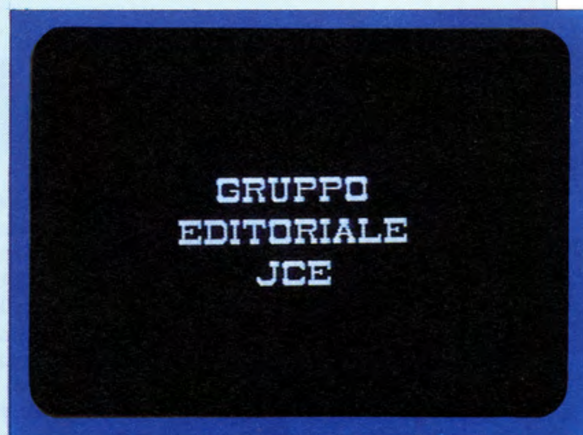
Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.



Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana

Video





Istruzioni per il caricamento

Per caricare i programmi di questo *TuttoCommodore* accertatevi per prima cosa che il vostro C64 sia collegato correttamente e che il drive 1541 sia pronto. Se invece utilizzate un C128 ricordatevi di impostarlo nel modo 64. Digitate: **LOAD "*",8,1** seguito dalla pressione del tasto RETURN. Partirà in autostart il menù con i programmi di *TuttoCommodore*

Per caricare uno dei programmi dell'elenco è sufficiente selezionare il nome del programma desiderato per mezzo dei tasti del movimento cursore, e poi premere RETURN.



Presentare bene un programma significa, spesso, aumentare la sua apprezzabilità di un buon 30 per cento. Il programma che pubblichiamo genera sia presentazioni autonome per illustrare argomenti generici sia loader/introduzione per altri programmi. L'incredibile elasticità del programma, inoltre, rende le vostre presentazioni assolutamente personalizzate

199 font per presentare

Il programma che illustriamo ora permette di creare effetti video adatti per un'eventuale videoregistrazione, sebbene la funzione principale di questa eccezionale utility sia quella di creare presentazioni e file-manuale per i vostri programmi o per i vostri dischetti. In pratica la presentazione è una schermata in alta risoluzione creata da voi e una linea di testo in smooth-scrolling orizzontale da destra a sinistra posizionata liberamente. Il tutto è accompagnato da una colonna sonora. La possibilità di attivare solo le funzioni desiderate (per esempio solo grafica senza musica e scrolling) rende la personalizzabilità di questo programma praticamente totale e dipendente solo dalle vostre capacità creative. Veramente degna di nota è la incredibile quantità di font di caratteri disponibili che sono addirittura 199. Come supporto alle funzioni principali del programma c'è un'ottima gestione dell'input/output, che consente di salvare il lavoro parziale, compreso il solo testo di scrolling. Ciliegina sulla torta sono i simpatici menù a discesa Amiga-like, che offrono una disinvolta gestione di tutte le funzioni del programma.

Come iniziare

Per chi accendesse un computer per la prima volta (o quasi), consigliamo di seguire punto per punto le operazioni che ci apprestiamo a descrivere. L'utente più esperto può leggere direttamente il prossimo paragrafo.

Accendete il vostro Commodore 64 cominciando dal drive e dal monitor (o televisore). Ora inserite nel drive il disco allegato a questo numero di *TuttoCommodore* Video con il lato A rivolto verso l'alto. A questo punto digitate sulla tastiera il comando:

LOAD"*",8,1

premendo al termine il tasto Return. Dopo alcuni secondi compare il menù del disco che elenca i programmi contenuti nel dischetto. Con l'aiuto dei tasti cursore selezionate il titolo "HypraFontBooterM" e premete il tasto F1 per confermare.

Il drive si mette nuovamente al lavoro e al termine compare una schermata colorata con una scritta in movimento orizzontale.

Operazioni preliminari

Terminate le consuete operazioni di caricamento, compare sul video un esempio di quello che potete realizzare con questo programma (**figura 1**). Come accennato in precedenza, le presentazioni sono costituite da una schermata in alta risoluzione fissa e una linea di testo in scrolling orizzontale posizionabile liberamente sulla schermata hi-res multicolore.

A questo punto premete la barra spazio. Il video, su fondo blu, mostra il testo della linea di scrolling e i capostipiti di due menù a discesa (Strumenti e Drive). Premendo il tasto F1 potete vedere le opzioni messe a disposizione dal primo (**figura 2**), mentre premendo F3 quelle relative al secondo (**figura 3**).

Supponiamo ora che vogliate creare una vostra presentazione. La prima cosa da fare è disegnare la schermata hi-res. Per fare questo potete servirvi del programma grafico pubblicato su questo stesso numero (vedi paragrafo "Hypra Painter") e del convertitore (paragrafo "Conversione della schermata"). Per non costringervi a spegnere il computer per caricare i programmi necessari, supponiamo che voi abbiate già creato e convertito la schermata grafica e che si chiami SS.SCENE1 sul disco.

Premete il tasto F3 e, con i tasti cursore, selezionate l'opzione Load File SS e premete il tasto Return per confermare. Sempre con l'aiuto dei tasti cursore, selezionate il file grafico Scene1 e premete Return. Al termine del caricamento il programma vi mostra la schermata. Nel caso dell'esempio si è provveduto a riservare uno spazio centrale per la linea di scrolling. Premete la barra spazio per tornare alla schermata principale del programma.

La seconda operazione da effettuare è la scrittura del testo della linea di scrolling. Premete il tasto F1, selezionate l'opzione Cancella e premete Return. Nel quadro del testo, ora vuoto, lampeggia il cursore in alto a sinistra. Digitate il vostro testo. Potete digitare una linea di testo lunga fino a 1292 caratteri.

Quando siete soddisfatti del contenuto del vostro testo, potete decidere il tipo di font che volete lo caratterizzi. Girate il disco di *TuttoCommodore* e, dopo aver premuto F3, selezionate Load Font. Dopo alcuni secondi vi verrà mostrato un elenco di ben 100 font, consultabile interamente con l'ausilio dei tasti cursore. Scegliete per esempio 1942. Terminato il caricamento potrete vedere il vostro testo scorrere sulla schermata hi-res in una posizione che potrebbe non essere quella desiderata. Premete la barra spaziatrice e tornate alla schermata principale. Ora premete Return. La linea di testo scorre ora sotto una piccola finestra che riassume le caratteristiche dello scrolling (**figura 4**).

Ora ci limitiamo al posizionamento della linea di testo. Selezionate il parametro Posizione con i tasti cursore. Mediante i tasti con il segno di addizione (+) e di sottrazione (-) potete muovere la linea berso il basso o verso l'alto. Probabilmente la linea 11 è troppo alta per la schermata d'esempio che avete caricato. Incrementate il valore fino a 13 e poi premete Return. Date uno sguardo alla presentazione quasi completa premendo F1, selezionando Run e premendo Return. Per tornare alla schermata principale premete la barra spazio. Ora potete aggiungere alla vostra presentazione una colonna sonora. Premete F3, selezionate Load Musica e premete Return. Quando compare la lista dei brani su disco, selezionate Mus.1. Al termine vedrete la vostra presentazione completa, pronta per essere salvata. Con la barra spazio tornate ancora alla schermata principale.

A questo punto non vi resta che munirvi di un disco formattato e di un centinaio di blocchi liberi, inserirlo nel drive e premere il tasto F3. Selezionate l'opzione genera Demo e premete Return. Quando richiesto specificate il nome con cui volete salvare su disco il file dimostrativo e premete Return. Resettate (o spegnete e riaccendete) il computer e caricate il vostro file con LOAD"SS.Nome",8,1. Il nome con cui il programma ha salvato il vostro file è quello da voi specificato preceduto dal suffisso SS. Il file dimostrativo può essere richiamato dal programma come una qualunque schermata, ma con esso assumerete tutte le caratteristiche sonore e della linea di scrolling che, comunque, è possibile modificare.

Tutte le funzioni

Descriviamo ora tutte le funzioni del programma distribute su tre menù richiamabili dalla schermata principale.

• Strumenti (F1).

Il primo raccoglie tutte le principali funzioni per la definizione della presentazione:

- *Run*: questa funzione permette di visualizzare la presentazione, ed è utile per testare il funzionamento di tutto lo show prima del salvataggio finale. Per uscire premere la barra spazio.
- *Edit*: passa al modo editor, ovvero alla fase di scrittura del testo di scrolling all'interno del quadro di editazione della schermata principale. In pratica equivale alla pressione di un tasto funzione.
- *Device*: visualizza il device corrente e permette di modificarne il numero. Con questa opzione è possibile indirizzare le funzioni di input/output a eventuali drive aggiuntivi. Per uscire premere il tasto Return.
- *Directory*: permette di visualizzare la directory del

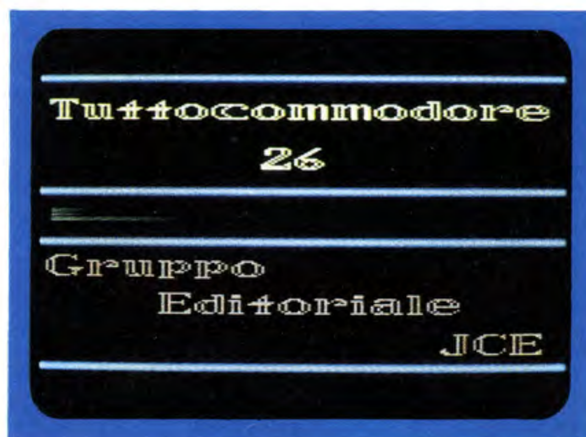


Figura 1. Appena attivato il programma, appare questo demo. Sulla sinistra, al centro, la coda del testo in scrolling

drive corrente. Directory molto lunghe possono essere ispezionate con l'aiuto dei tasti cursore.

- *Cancella*: cancella tutto il tasto degli scrolling posizionando il cursore nel quadro di editazione in alto a sinistra.

- *Fine Lavoro*: esce dal programma tornando al Basic.

• Drive (F3)

Il secondo menù dà accesso alle funzioni di input/outpout del programma.

- *Load File* SS: questa opzione carica in memoria una schermata personalizzata in formato Hypra (vedi oltre) oppure un'intera presentazione. Nel primo caso il testo di scrolling sarà lo stesso, ma perderete la colonna sonora e il set di caratteri ridefiniti eventualmente in memoria. Nel secondo caso verrà modificato ogni parametro impostato secondo le caratteristiche della presentazione caricata.

- *Load Musica*: la colonna sonora è opzionale. Se sul disco avete dei file musicali in formato Hypra (in memoria dalla locazione $6000 in poi) potete caricarli con questa opzione. Sul disco di *TuttoCommodore* abbiamo messo due colonne sonore molto suggestive.

- *Load Font*: questa opzione apre gli orizzonti sull'immenso archivio di font che trovate sulla facciata B del disco. Per visualizzare tutto l'elenco dovete usare i tasti cursore e Return per caricare. Fate attenzione a non caricare file che non contengono font. La routine di lettura della directory di questa funzione, infatti, visualizza tutto il contenuto del disco anziché comportarsi come quelle delle funzioni viste in precedenza, che permettono di caricare solo i file opportuni. La ragione di questo piccolo inconveniente sarà spiegata nel paragrafo relativo a Font Generator.

- *Load Testo e Save Testo*: il testo di scrolling può essere provvidenzialmente salvato su disco con la seconda di queste opzioni e successivamente ricaricato con la prima. Data la lunghezza potenziale del testo (1292 caratteri) può essere assai spiacevole dover riscrivere tutto a causa di un black-out o di qualche altro incidente.



Figura 2. Premendo il tasto F1 dalla schermata principale compare questo menù di opzioni

- *Genera Demo*: lo scopo finale del programma, come abbiamo già puntualizzato all'inizio di questo articolo, è quello di accessoriare i vostri dischi e i vostri programmi con una presentazione informativa sui contenuti di un disco o di un programma. L'opzione Genera Demo svolge la prima delle due funzioni menzionate. Quando avete portato a termine la creazione del vostro video-show, dovete salvarlo su disco, al primo posto nella directory. In questa maniera, quando si caricherà il primo programma del disco con il noto Load"*",8,1 + Run, verrà vivacemente visualizzata la vostra presentazione con tutte le informazioni per l'utente che avete inserito, in placido scorrimento sullo sfondo di un'affascinante schermata multicolore.

- *Genera Loader*: se volete invece dedicare una presentazione a un solo vostro programma, dovete provvedere a salvare il file sullo stesso disco su cui si trova il programma dopo aver specificato il nome del programma da caricare dopo la presentazione. Alla domanda: "Quale file?" dovete rispondere con il nome del programma da collegare alla presentazione, mentre alla domanda: "Con quale nome?" dovete rispondere col nome che volete abbia il file di presentazione.

• Linea di scrolling (Return)

Il terzo menù viene attivato premendo il tasto Return, sempre dalla schermata principale del programma, e serve per definire le caratteristiche particolari della linea di scrolling.

- *Sfondo*: se portate la barra luminosa sulla funzione sfondo agendo sui tasti cursore e premete i tasti di addizione (+) e sottrazione (-), potete cambiare il colore dello sfondo della linea di scrolling.

- *Testo*: analogamente alla funzione precedente, questa permette di cambiare il colore del testo della linea di scrolling in uno dei 16 colori possibili. Notate che, se se la funzione di Cilclo Colori è attiva, questa funzione risulta inutilizzabile.

- *Velocità:* un'altra opzione molto interessante per la qualità dell'effetto finale della presentazione è la possibiltà della velocità di scorrimento del testo. Le velocità possibili sono 8. La maggiore velocità (8) rende la lettura del testo decisamente frenetica e potrebbe essere usata per presentare videogames spaziali molto rapidi. Uno scorrimento a velocità 1, invece, può predisporre l'animo dell'utente a una partita di scacchi contro il computer o una tranquilla avventura medioevale.

- *Ciclo colori:* ulteriore vivacità al vostro video-show può essere aggiunta definendo un alto valore di Ciclo Colori. Il valore 0 arresta il ciclo visualizzando costantemente il colore selzionato con l'opzione Testo, vista precedentemente. Nel decrementare il valore di Ciclo Colori per portarlo a 0 badate di non superarlo. Decrementando oltre lo zero, il contatore torna a 255, cioè il valore massimo, e il tasto di incremento (tasto +) non è in gra-

do di portare il contatore nuovamente a 0 oltre 255. In questo caso sarete costretti a decrementare nuovamente il valore partendo da 255.

- *Posizione:* altra opzione di grande importanza estetica è questa, che permette di posizionare la linea di scrolling in una posizione qualsiasi. Le posizioni possibili sono 24 (come le linee del modo testo).

- *Inversione:* questa opzione è un toggle, cioè una specie di interruttore che inverte il colore di sfondo e quello del testo della linea di scrolling.

Qualche consiglio

La grande flessibilità di Hypra Font Booter Maker permette di creare presentazioni costituite sia da sola grafica, sia da solo scrolling, sia da sola musica, oppure una qualsiasi combinazione di questi tre elementi. Vediamo come procedere per mettere a punto una presentazione caratterizzata solo da uno di questi elementi.

• Solo grafica

L'esempio in memoria al lancio del programma contiene tutti gli elementi. Per eliminare la musica è sufficiente caricare una schermata personalizzata (vedi oltre) o una di quelle d'esempio. Eliminare lo scrolling è possibile, ma occorre sacrificare una linea della schermata grafica (generalmente quella inferiore o quella superiore). Per prima cosa, dopo aver caricato la schermata che volete utilizzare, dovete cancellare il testo della linea di scrolling con l'opzione Cancella. Ora, per poter abilitare le funzioni per la modifica delle caratteristiche dello scrolling introdotte dalla pressione del tasto Return, dovete digitare almeno un carattere nel quadro di editazione. Fatto questo premete Return, e modificate il colore di sfondo della linea di scrolling in modo che sia uguale a quello del bordo della schermata di presentazione. Uscite dal menù premendo sempre Return e cancellate dal quadro di editazione l'unico carattere. Salvando in questo momento il tutto avrete un file Loader o semplicemente dimostrativo per presentare in modo classico il vostro softvare.

• Solo scrolling

Per creare una presentazione di solo scrolling basta creare una schermata grafica tutta di un colore, convertirla con l'utilty Koala/Hypra che illustriamo più avanti e caricarla dal programma. Definite una linea di scrolling con il font che desiderate e i colori che più vi aggradano, e posizionatela al centro dello schermo. Date uno sguardo all'opera con l'opzione Run e poi salvate il tutto.

• Solo musica

Poche parole per descrivere questa semplice operazione. Caricate una schermata monocromatica, colorate la linea di scrolling come la schermata, svuotatela, caricate la colonna sonora e salvate il tutto. Questo tipo di presentazione concentra l'attenzione dello spettatore sulla musica valorizzandone l'effetto.

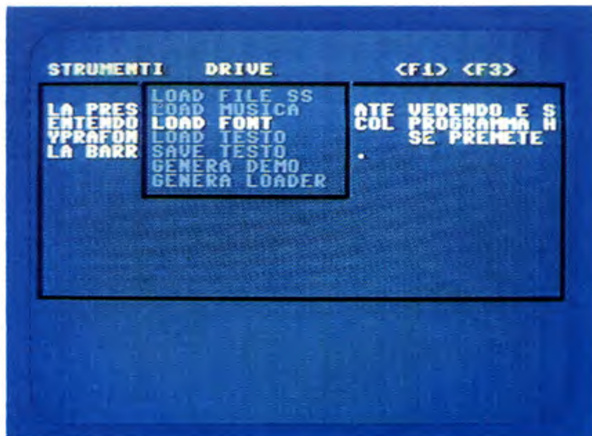


Figura 3. Premendo il tasto F3 dalla schermata principale compare quest'altro menù di opzioni

• Altri effetti

Con una buona dose di creatività è possibile mettere a punto simpatici effetti basati sullo scrolling. Per esempio è possibile predisporre lunghi spazi vuoti sulla linea di scrolling che rimarrà invisibile fino alla comparsa di un messaggio coordinato a un exploit musicale.

Nota per la vidoregistrazione

Contrariamente al programma Scroll-Up, pubblicato anch'esso con questo numero di *TuttoCommodore*, questo programma non è provvisto di un meccanismo di pausa di pre-registrazione per coordinare l'inizio della registrazione con l'inizio dello show. Per questa ragione risulta piuttosto difficile dare inizio alla registrazione nel momento esatto in cui inizia lo show. Per presentazioni prive di musica è sufficiente creare uno spazio vuoto iniziale sulla linea di scrolling, e cronometrare la durata del vuoto dal Run fino all'entrata in scena del testo. Se invece volete commentare la presentazione con una colonna sonora, dovete agire in modo differente. Infatti la musica, perlomeno quella dei file che avete trovato in questa edizione di *TuttoCommodore*, comincia contemporaneamente al Run, e la linea di scrolling, nella fase iniziale dello show, è occupata da caratteri strani, che dipendono dalla memoria colore della schermata multicolor che avete scelto.

La soluzione che vi proponiamo è la seguente: quando avete preparato la presentazione desiderata, salvatela come Demo su un disco e, prima di spegnere, prendete nota del numero di linea su cui avete posizionato lo scrolling. In seguito caricate la presentazione e, prima di lanciarla, digitate in modo diretto (cioè senza far precedere i comandi da un numero di linea Basic) le seguenti istruzioni:

```
FOR X=S TO S+40:POKE X,32:NEXT
```



dove al posto di I dovete scrivere un numero risultante dalla seguente operazione:

S = 2681+(40*LineaScrolling)

LineaScrolling è il numero di linea di cui avete preso nota precedentemente. Confermate le istruzioni premendo il tasto Return e poi lanciate finalmente la presentazione con Run.

A questo punto, premendo la barra spazio, interrompete lo show che ricomincerà non appena impartirete nuovamente il comando Run.

Creazione della schermata

Affrontiamo ora l'argomento più interessante: la creazione dello sfondo grafico in alta risoluzione multicolore. Per andare incontro anche ai lettori che non hanno acquistato lo splendido numero di giugno di *TuttoCommodore*, abbiamo messo sul disco un programma grafico, già pubblicato sul numero 24, che permette di creare schermate a 16 colori molto facilmente e di salvarle su disco sotto forma di un file che può essere convertito in un file SS, cioè compatibile con Hyprafont Booter Maker.

Al termine di questo capitolo trovate una rapida spiegazione delle funzioni del programma grafico.

Conversione dei file grafici

Quando avete definito la schermata dovete salvarla su un disco. Se volete effettuare ulteriori elaborazioni del file grafico così ottenuto (formato Koala), potete ricorrere ad altri programmi grafici, come Designer comparso sul numero 4 (giugno/luglio '87) di *TuttoCommodore*, che consente, fra le altre utilissime opzioni, di scrivere testi giganti sulla schermata in alta risoluzione.

Per ottenere gli strumenti necessari per effettuare queste operazioni potete reperire il numero di questo mese di *Commodisk* (programma di conversione schermate) e quello precedente (giugno '89, numero 32) su cui trovate un kit di programmi grafici. Per convertire il formato del file grafico della schermata creata con Hypra Painter in un file SS dovete caricare dal menù del disco il programma "Koala <=> Hypra".

Dopo pochi secondi compare una scritta azzurra su fondo nero che attende, in input, il nome del file in formato Koala che desiderate convertire. Siccome il nome di tale file contiene, in prima posizione, un simbolo grafico in reverse che è impossibile riprodurre dall'editor dell'input, dovete digitare come primo carattere il punto interrogativo (?).

Tale accorgimento informa il sistema operativo del drive che il primo carattere del nome deve essere ignorato. Inoltre, siccome il nome del file in oggetto deve sempre essere di 15 caratteri, e l'editor di input ne accetta solo 8, dovete fare in modo che l'ottavo carttere del nome (o uno precedente) sia un asterisco.

Per esempio, se il nome del file in formato koala fosse Pic A, preceduto dal simbolo grafico accennato prima, potrete scrivere ?PIC A*.

Una volta premuto il tasto Return, apparirà una seconda richiesta d'input. In questo caso dovete digitare il nome del file SS che volete ottenere. Ricordate di far precedere il nome effettivo dal prefisso SS., altrimenti non riuscirete più a richiamarlo dal programma Hyprafont Booter Maker.

Dopo che avrete battuto il tasto Return, il programma leggerà il file Koala; al termine vi suggerirà di inserire nel drive il disco su cui volete il file SS e di premere il tasto funzione F1.

Attenzione: in fase di lettura del file Koala, in caso si verificasse un errore DOS (file not found o altri), dovrete premere contemporaneamente Run/Stop e Restore per ripetere le operazioni, anche se il programma chiede, invece, di inserire il disco destinazione. Per accorgervi dell'errore in fase di lettura dovete osservare la spia rossa del drive, perché il programma non è in grado di segnalare alcun tipo di errore DOS. Se per qualche ragione voleste riconvertire in formato Koala il file SS, potrete farlo semplicemente servendovi della stessa utility appena illustrata, indicando, però, come nome Koala, un nome completo, e come nome Hypra una stringa eventualmente accessoriata con caratteri speciali DOS (come l'asterisco accennato prima).

Per ricondurre il nome del file così ottenuto a una forma comprensibile al programma Hypra Painter (cioè con il carattere speciale e il prefisso PIC all'inizio), potrete servirvi di un mini-programma Basic che trovate sulla facciata A del disco sotto il nome di Renamer.

Per caricarlo resettate il computer e digitate:

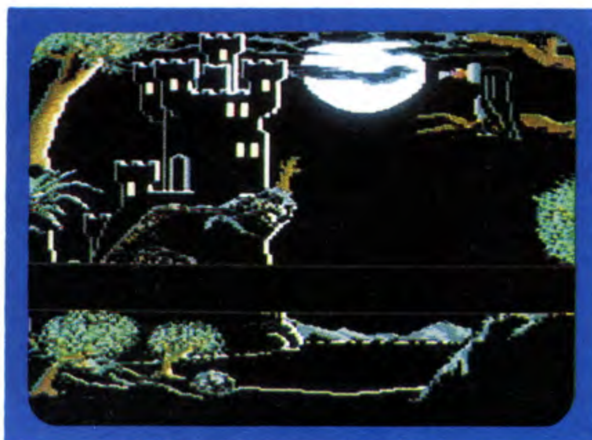
```
LOAD"RENAMER",8,1
```

Questa micro-utility può anche essere usata per cambiare nome a file Koala originali.

Quando si allude a un nome formato Koala, ricordate che non occorre specificare né il carattere speciale né il punto interrogativo.

Font Generator

Sul lato B del disco trovate ben 100 font di caratteri per la linea di scrolling in formato compatibile con Hyprafont Booter Maker. Sullo stesso lato del disco trovate anche un programma chiamato Font Generator, richiamabile dal menù del disco. Questo programma è in grado di generare altri 99 font di caratteri compatibili col programma. Per ragioni di spazio abbiamo dovuto concentrarli in un unico file, ma per voi sarà facilissimo renderli utilizzabili. Attivato il programma Font Generator non dovrete far altro che munirvi di un disco formattato e vuoto, selezionare con il joystick in porta 2 il tipo di carattere desiderato, premere il tasto Fire, specificare il nome del set di caratteri così come lo volete salvato su disco e premere Return. Il file generato è leggibile dall'opzione Load Font del programma per creare la vostra personalissima presentazione.



In questa foto e in quella della pagina a fianco, vedete alcuni esempi di schermate che è possibile adattare a presentazioni con scrolling

Hypra Painter

Per lanciare il programma dovete eseguire le stesse operazioni che avete compiuto per lanciare tutti gli altri programmi di *TuttoCommodore* ma, dal menù del disco, dovete selezionare il nome Hypra Painter.

Istruzioni

La videata principale del programma è suddivisa in svariate aree sulle quali è possibile muovere una freccia mediante il joystick. Alcune aree, quelle nella parte superiore del video, sono contrassegnate da una parola che, se lampeggiante, indica l'attivazione della funzione che l'area in questione individua. Nella parte inferiore del video c'è la palette dei colori diponibili. In realtà i colori disponibili sono 16, però è possibile selezionare anche uno dei colori composti che si trovano al di sotto di quelli puri. La selezione, molto intuitivamente, avviene posizionando la freccia-cursore sul colore desiderato e premendo il tasto Fire sul joystick. Il colore selezionato riempirà il bordo del video.

Vediamo ora, una per una, tutte le funzioni individuate dalle aree in cui è suddiviso lo schermo di controllo.

• Draw

Selezionando quest'area si attiva la funzione di disegno. Per utilizzare a tutti gli effetti una funzione attivata bisogna portare la freccia al di fuori del video, nella parte inferiore, fino a quando un segnale acustico non vi avvisa che potete premere il tasto fire per passare al foglio da disegno, inizialmente tutto bianco.

• Line

La funzione line permette di disegnare sul foglio dei segmenti e posizionarli con precisione dopo averne scelto la direzione e la lunghezza. Attivate l'opzione, portate il cursore al di fuori del video, premete Fire e, con il cursore "line" lampeggiante approssimativamente al centro del video, premete nuovamente Fire e tracciate il segmento come lo desiderate. Premendo nuovamente Fire potete sistemare il segmento defito nella posizione definitiva.

•Lines

Questa funzione permette invece di generare delle spezzate. L'uso è elementare. Attivate l'opzione e premete fire nel punto in cui volete si trovi un capo della spezzata. Per terminare le operazioni dovete portare il cursore all'esterno del quadro fino a che non udite il segnale acustico e premere il tasto Fire.

• Frame

La funzine frame permette di creare dei rettangoli con qualsiasi dimensione e proporzione.

• Box

Quest'altra funzione, analoga alla precedente, crea dei rettangoli pieni o, meglio, delle aree rettangolari del colore selezionato.

• Rays

Questa singolare funzione aiuta nella creazione di figure costituite da segmenti aventi un estremo in comune. Durante la fase di disegno la prima pressione del tasto Fire definisce il punto comune a tutti i segmenti, mentre le successive fissano la direzione e la lunghezza di ogni segmento.

• Circle

La funzione circle serve per creare delle circonferanze. Posizionate il cursore in un punto qualsiasi del foglio, premete Fire, determinate la dimensione della circonferenza e premete Fire. Un'altra pressione dello stesso tasto fissa la figura dove si trova.



Figura 4. Premendo il tasto Return dalla schermata principale compare la linea di scrolling e una finestra per la definizione delle sue caratteristiche

• Disc

La funzione Disc consente di creare cerchi riempiti con il colore selezionato.

• Fill

Fill significa riempire. Questa funzione, infatti, riempie delle aree chiuse con il colore selezionato. Posizionate il cursore all'interno dell'area e premete il tasto Fire.

• Xcolor

Questa utile funzione permette di convertire nel colore selezionato tutti gli elementi di un altro colore presenti sul disegno. Tutto quello che dovete fare è posizionare il cursore sul colore da convertire e premere Fire.

• Copy

La funzione Copy mette a disposizione un grabber. Un grabber è un rettangolo che individua una certa porzione del disegno. Attivate l'opzione, posizionatevi nei pressi dell'estremo superiore sinistro della porzione del disegno che volete copiare, premete Fire, azionate il joystick fino ad inquadrare l'area interessata, premete nuovamente Fire, posizionate il grabber nel punto in cui volete il duplicato e premete infine Fire.

• Zoom

Per lavorare sulle rifiniture del disegno o sui piccoli particolari, attivate l'opzione e posizionate il cursore zoom in modo da inquadrare il particolare. Premete il tasto Fire e, armati di certosina pazienza, definite, pixel per pixel, il vostro particolare.

• .Mirror

Questa spettacolare funzione vi permette di creare figure simmetriche di grande effetto. La particolarità di questa opzione sta nel fatto che, quando attivata, essa interessa tutte le altre opzioni attivate in seguito. Provate ad esempio a usare la funzione Draw mentre la funzione Mirror lampeggia.

• Swap

Questo programma grafico utilizza due pagine su cui potete definire due differenti disegni. La funzione Swap serve per selezionare su quale pagina lavorare.

Attivate la funzione, posizionate il cursore "Swap" in un punto qualsiasi del video e premete, come al solito, Fire.

• Storage

Ed ecco le funzioni di input/output. Selezionate questa funzione e comparirà una schermata informativa che indica quali schermate sono archiviate sul disco presente nel drive corrente.

Nella parte inferiore del video ci sono alcuni riquadri di controllo che attivano alcune funzioni particolari.

- ***Save*:** posizionate il cursore su questo riquadro e premete Fire. Portate ora il cursore "Save" sul nome "Pic x empty" che desiderate assuma la schermata attualmente in memoria e premete nuovamente Fire.
- ***Get*:** portate il cursore su questo riquadro e premete Fire. Portate il cursore "Get" sul nome della schermata che volete caricare dal disco e premete Fire.
- ***Name & Save*:** questa funzione è analoga a Save, ma permette di specificare un nome aggiuntivo alla schermata da salvare.
- ***Change Disk:*** lista il contenuto di un altro disco.
- ***Init Disk:*** Formatta un disco. Questa operazione distrugge tutti i dati presenti sul disco nel drive.

• Oops

Questa funzione annulla tutte le operazioni effettuate da quando avete lasciato l'ultima volta il quadro di controllo per passare al foglio da disegno.

• Brushes

Quest'area, sul quadro di controllo, racchiude otto partizioni, ognuna delle quali determina il tipo di tratto in uso. Un piccolo indicatore rettangolare verde indica il tipo di Brush attivo.

• Erase

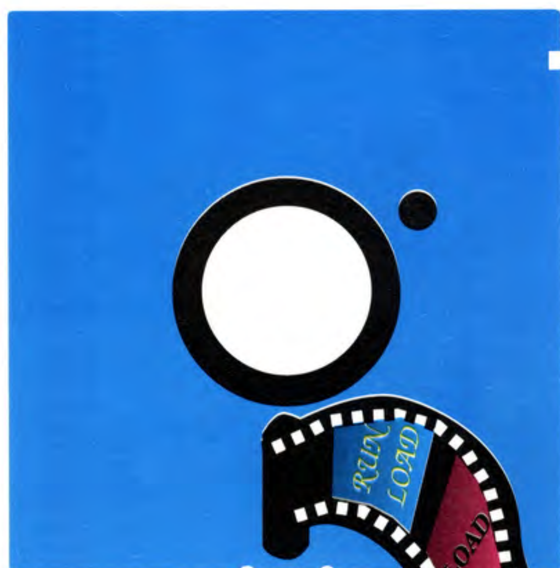
Anche chi è comodamente seduto difronte al proprio innocuo Commodore 64 corre dei pericoli. Se selezionate senza troppi riguardi questa opzione correte il gravissimo pericolo di cancellare la vostra sudatissima schermata.

I sistemi di sicurezza non mancano, comunque. Prima di tutto questa opzione richiede due pressioni del tasto Fire per essere attivata e, come ultima spiaggia, potete ricorrere alla funzione Oops, sempre che per errore non abbiate effettuato qualche altra operazione dopo Erase.

Raffaele Zanini

Videotitoli professionali

Il programma che avete sempre desiderato è ora nelle vostre mani! Scroll-Up è quello che ci vuole per titolare i vostri video-nastri con caratteri in doppia grandezza e in scorrimento fluido dal basso verso l'alto. Inoltre avete a disposizione ben 10 font di caratteri per ogni tipo di esigenza



Il programma Scroll-Up permette di creare videotitolazioni dall'aspetto professionale per tutti i vostri videotape usando qualsiasi combinazione di colori fra testo e sfondo fra i 16 colori visualizzabili dal Commodore 64. Inoltre, sul disco trovate ben 10 font di caratteri formato gigante per soddisfare ogni vostra esigenza estetica. Testi fissi, in scrolling fluido verticale dal basso verso l'alto, caratteri appariscenti, caratteri speciali e simboli grafici sono solo alcune caratteristiche di questo entusiasmante programma.

Per effettuare la vidoregistrazione della presentazione dovete collegare l'uscita audio-video del vostro C64 all'entrata audio video del vostro videoregistratore. Videoregistrare i segnali provenienti dall'uscita TV del computer produce risultati insodisfacenti.

Iniziare

Accendete il vostro amatissimo Commodore 64 dopo il drive e il monitor. Inserite nel drive il disco allegato alla rivista con la facciata A rivolta verso l'alto. Dalla tastiera digitate l'istruzione LOAD"*",8,1 e premete, infine, il tasto Return. Quando compare il menù del disco (quello con la scritta TuttoCommodore in alto), premete il tasto F1.

Quando compare la schermata principale del programma (**figura 1**), dopo una breve sequenza di schermate e caricamenti vari, premete il tasto 4. Il computer risponde con un messaggio a cui voi dovrete rispondere digitando la parola DEMO e premendo il tasto Return. Dopo qualche secondo il programma torna a mostrarvi la schermata principale del programma.

A questo punto premete il tasto 6. La successiva schermata attende da voi un valore numerico: digitate 4 e premete Return. Alla successiva richiesta digitate N. Infine pre-

mete per due volte consecutive il tasto Return. Attendete qualche secondo e vedrete una semplice dimostrazione di quello che è possibile realizzare con il programma Scroll-Up.

Al termine dello show vi ritroverete alla schermata principale.

Comporre una sequenza

Chiamiamo sequenza tutto il processo di visualizzazione dei messaggi, sia fissi, sia in scrolling verticale dal basso verso l'alto. Lo spettacolo a cui avete assistito durante la dimostrazione, infatti, non è altro che una sequenza di semplicissime istruzioni impartite al programma.

Ecco come dovete operare per comporre una vostra sequenza personale.

Per prima cosa pulite la memoria del computer, che contiene la sequenza dimostrativa. Per farlo premete il tasto 3 dal menù riprodotto in **figura 1**.

Ora premete il tasto 2. Quello che vedete è il menù di editing della sequenza (**figura 2**).

Scroll-Up, come già accennato, può visualizzare testi per videotitolazioni in due modi: in modo fisso e in modo scrolling. All'inizio della sequenza il programma si trova in modo fisso.

Il modo fisso consente di fare apparire (o sparire) in una posizione qualsiasi dello schermo una stringa di testo non più lunga di 20 caratteri formato gigante, come quelli della dimostrazione.

Dal menù di editing premete contemporaneamente il tasto Ctrl e il tasto G. Ora inserite il numero di linea su cui volete venga posizionata la parte alta della stringa (supponiamo sia 12, cioè al centro del video) e premete Return per confermare. D'ora in avanti la scrittura Ctrl-G o qualsiasi altra simile, con al posto di G un altro tasto, indica la pressione contemporanea dei tasti Ctrl e di quello corrispondente alla lettera indicata. Inoltre sappiate che dopo ogni digitazione di valori o stringhe occorre premere il tasto Return per confermare l'inserimento, anche se non specificato in questo testo.

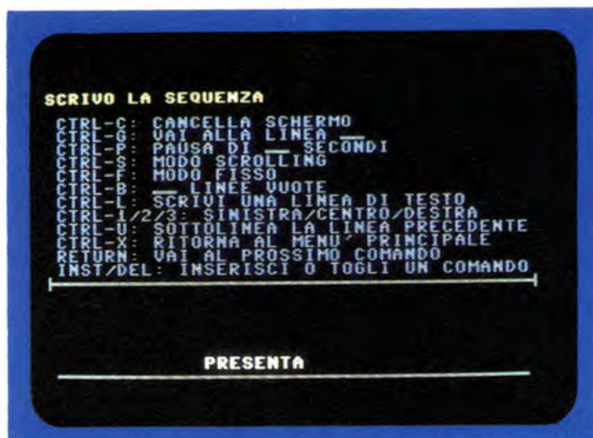


Figura 2. Il menù dei comandi. Nella parte bassa del video vengono visualizzate le istruzioni della sequenza

La successiva operazione da effettuare per aggiungere una istruzione alla nuova sequenza definisce la stringa che abbiamo deciso di posizionare alla linea 12. Premete quindi Ctrl-L e digitate la stringa (ricordate: non più di 20 caratteri o rischierete un crash del programma). Quando, dopo la conferma, la stringa comparirà appena sopra la linea chiara sullo schermo, in basso (**figura 2**), premete Ctrl-2 per centrare la stringa. Ora potete confermare definitivamente l'istruzione premendo il tasto Return. Ogni istruzione, infatti, deve essere confermata dopo che è stata visualizzata dal programma appena sopra la linea detta, appunto, delle istruzioni.

Effettuata l'operazione descritta sopra, la linea delle istruzioni appare nuovamente vuota. Premete quindi Ctrl-P e digitate un valore che corrisponda al tempo, in secondi, per cui volete vedere la stringa (supponiamo 5). Confermate l'istruzione col tasto Return. Ricordiamo che occorre premere Return due volte dopo la semplice digitazione del valore: la prima per confermare il comando e il valore, la seconda (istruzione sulla linea) per confermare l'istruzione.

Ora la linea delle istruzioni dovrebbe essere nuovamente vuota. Premete Ctrl-X per tornare al menù principale del programma.

A questo punto nella memoria del computer c'è la vostra brevissima sequenza e non vi resta che visualizzarla. Come avete fatto all'inizio, premete il tasto 6, il tasto 4, il tasto N, e due volte Return. Se avete compiuto le operazioni come descritto dovreste vedere apparire la vostra stringa esattamente al centro del video. Questa rimarrà visibile per 5 secondi e, infine, il programma tornerà al menù principale.



Figura 1. La schermata principale del programma. La parte inferiore del video indica lo status del programma



Tutte le istruzioni

Giunti a questo punto dovreste aver capito la dinamica generale del programma e ci sembra opportuno illustrare tutte le funzioni del programma, una per una.

• Menù principale

- *Aggiunge alla sequenza* (1): premendo il tasto corrispondente a questa funzione si viene condotti al menù dei comandi. Da qui è possibile aggiungere nuove istruzioni a una sequenza già in memoria.

- *Scrive la sequenza* (2): questa funzione è analoga alla precedente, ma posiziona l'editor di linea sulla prima istruzione della sequenza senza cancellarla. In questo modo è possibile modificare solo alcune istruzioni della sequenza senza doverla riscrivere per intero.

- *Cancella la sequenza* (3): questa istruzione pulisce la memoria del computer distruggendo la sequenza corrente, fate attenzione.

- *Carica una sequenza* (4): come avete già visto all'inizio è possibile caricare da disco un'intera sequenza. Per farlo basta richiamare questa funzione e specificare il nome del file-sequenza. La sequenza caricata rimpiazza quella in memoria.

- *Salva una sequenza* (5): ed ecco la funzione complementare della precedente. Quando avete portato a termine una sequenza potete salvarla premendo il tasto corrispondente ad essa dopo aver specificato il nome che desiderate. Se sul disco si trova una sequenza avente lo stesso nome venite avvisati dal programma.

- *Mostra la sequenza* (6): la sequenza in memoria può essere visionata e videoregistrata mediante questa funzione. Per chi desidera videoregistrare è stato messo a punto un sistema di start controllato. Dopo l'inserimento del valore relativo alla velocità dell'eventuale scrolling (preferibilmente 4) e la specificazione del modo di esposizione della sequenza (Yes impedisce il ritorno al programma ed esegue la sequenza a ciclo continuo), il programma attende che voi premiate una volta il tasto Return. Dopo questa azione occorre attendere un segnale acustico che annuncia la possibilità di avviare la sequenza in ogni momento, premendo il tasto Return. Durante la pausa dovete preparare il videoregistratore per sincronizzare l'inizio della registrazione all'inizio della presentazione.

- *Carica un font* (7): gli appassionati non potranno fare a meno di apprezzare la possibilità di scegliere uno dei 10 set di caratteri disponibili. La **tavola 1** riporta i nomi di tutti i font di caratteri disponibili sul disco.

- *Cambia i colori* (8): un'altra funzione molto utile dal punto di vista estetico è la possibilità di cambiare i colori del testo, dello sfondo e del bordo della presentazione. Ricordate che i colori definiti non vengono salvati su disco insieme alla presentazione.

• Menù dei comandi

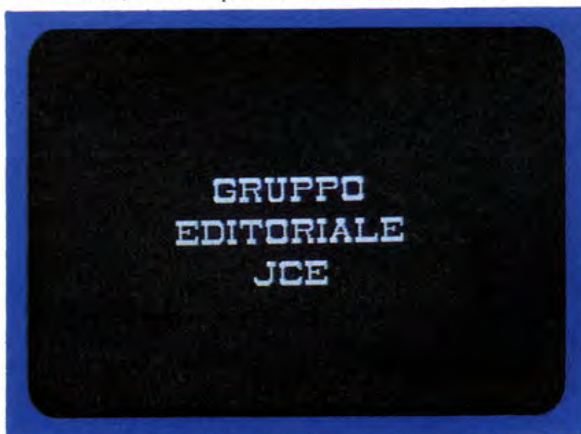
Selezionando una delle due prime opzioni si accede al menù dei comandi che mette a disposizione dell'utente 10 istruzioni e due funzioni.

- *Ctrl-C*: cancella lo schermo. Se la sequenza si trova in modo Scrolling passa automaticamente in modo fisso.

- *Ctrl-G:* la stringa seguente a questa istruzione sarà posizionata alla linea specificata. Le posizioni possibili sono 23 (infatti i caratteri hanno altezza doppia rispetto al normale). Questo comando si usa principalmente dal modo Fisso (vedi oltre).

- *Ctrl-P:* il valore numerico specificato mediante questa istruzione indica la quantità di secondi di pausa. Con questo comando è possibile definire pause brevi fino a un decimo di secondo (input = .1).

- *Ctrl-S:* attiva il modo Scrolling. Qualsiasi linea (di testo o vuota) nella sequenza viene scrollata fino all'inizio



Un esempio di testo fisso giustificato al centro. Il set di caratteri attivato è Western

della successiva. Ad esempio, se volete uno scrolling di 12 linee vuote dopo una stringa, basta che, in modo scrolling, inseriate la stringa seguita da 12 linee vuote.

- *Ctrl-F:* attiva il modo Fisso. Qualsiasi stringa nelle sequenza comparirà sulla linea seguente all'ultima occupata.

- *Ctrl-B:* produce una serie di linee vuote secondo il numero specificato. Le linee corrispondono a mezza altezza di un carattere.

- *Ctrl-L:* attiva l'input della stringa di testo da posizionare sulla scena.

- *Ctrl-1/2/3:* questa interessante opzione permette la giustificazione automatica della stringa attualmente da confermare. Andate a rivedere l'esempio della brevissima sequenza che vi abbiamo fatto creare passo per passo. La cosa importante da ricordare è che la specificazione del tipo di giustificazione deve avvenire prima di confermare definitivamente la linea di testo.

- *Ctrl-U:* se ponete questa istruzione immediatamente dopo una stringa, tutti i caratteri che la costituiscono, esclusi gli spazi, saranno sottolineati. Ricordate che se modificate una stringa sottolineata dovete riscrivere anche l'istruzione di sottolineatura.

- *Ctrl-X:* quando avete terminato la sequenza di istruzioni potete tornare al menù principale mediante la pressione contemporanea dei tasti Ctrl e X.

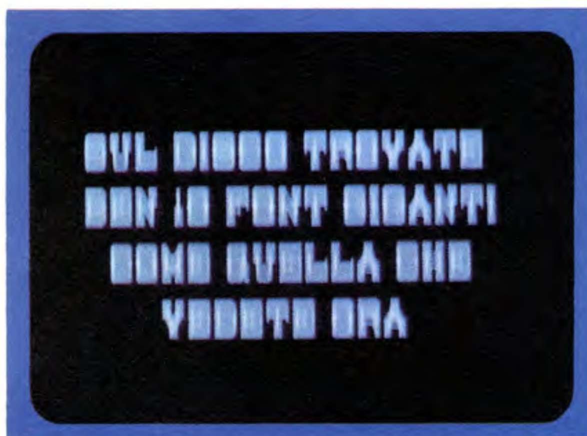
- *Return:* la funzione associata a questo tasto permette di passare dall'istruzione corrente alla successiva e di visualizzare, una di seguito all'altra, tutte le istruzioni della sequenza.

- *Inst/Del:* l'uso di questo tasto avviene in due modi; se premuto da solo, l'istruzione sulla linea delle istruzioni viene cancellata e quella seguente, se c'è, verrà visualizzata; se invece il tasto viene premuto contemporaneamente a Shift, si avrà l'effetto opposto, ovvero la creazione di uno spazio per una nuova istruzione fra quella sulla linea (il cui duplicato, visibile ancora sulla linea delle istruzioni, dovrà essere rimpiazzato con la nuova istruzione) e quella precedente. In entrambi i casi la parte di sequenza dopo l'istruzione cancellata o aggiunta slitterà opportunamente rimanendo invariata.

Nota sulla digitazione dei comandi

Durante la digitazione dei comandi dovete tener d'occhio la parte inferiore destra del video. In quella zona, infatti, compare un asterisco ogni volta che il computer è in fase di attesa di un input oppure sta elaborando qualche comando.

Ad esempio, la cancellazione delle prime istruzioni di una lunga sequenza mediante il tasto Inst/Del necessita di una lunga elaborazione: l'asterisco vi avvisa quando l'elaborazione è completa.



Ecco un esempio di testo in scorrimento verticale. Seguite le istruzioni nel testo per vederlo meglio dal vivo

Caratteri speciali

Il programma Scroll-Up vi offre anche la possibilità di creare semplici effetti di animazione (come simulazioni di scrolling orizzontali o verso il basso) e alcune figure particolari create con caratteri speciali.

Gli effetti di animazione possono essere ottenuti facendo comparire e scomparire gli stessi caratteri in posizioni leggermente differenti.

I caratteri speciali sono di 9 tipi:

1. Il carattere # produce un check mark
2. Il carattere % produce un •
3. Il carattere @ produce il simbolo di copyright
4. Il carattere < produce la parte sinistra di una doppia linea
5. Il carattere = produce la parte intermedia di una doppia linea
6. Il carattere > produce la parte destra di una doppia linea
7. La parentesi quadra aperta produce la parte sinistra di una linea
8. Il simbolo £ produce la parte intermedia di una linea
9. La parentesi quadra chiusa produce la parte destra di una linea.

I caratteri di due punti (:) e di virgola (,) devono essere inseriti in fase di input fra i doppi apici (").

Se, invece, volete che i doppi apici compaiano nella presentazione, dovete digitare il simbolo di freccia in alto in fase di input.

Raffaele Zanini

199 FONT
DI CARATTERI
PER PRESENTARE

TITOLAZIONE
DI TUTTI
I TUOI FILM